

Крылова Ольга Викторовна

учитель

МБОУ «СОШ №9»

г. Новочебоксарск, Республика Чувашия

ОТ ЭСКИЗА К ЦИФРЕ: ИНТЕГРАЦИЯ ЦИФРОВЫХ ИНСТРУМЕНТОВ В ТРАДИЦИОННЫЙ УРОК ИЗО – КАК СОЧЕТАТЬ КЛАССИЧЕСКИЕ ТЕХНИКИ С ПЛАНШЕТАМИ И СТИЛУСАМИ

***Аннотация:** в статье рассматривается проблема интеграции цифровых инструментов (планшетов, стилусов, графических редакторов) в традиционный учебный процесс по изобразительному искусству. Актуальность темы объясняется цифровизацией общества и необходимостью формирования у школьников визуальной и цифровой грамотности в соответствии с требованиями ФГОС. Проблематика исследования заключается в поиске баланса между освоением классических художественных техник и внедрением современных технологий, позволяющих расширить творческие возможности учащихся и снизить психологический барьер перед ошибками за счёт функций редактирования. Статья содержит обобщение собственного педагогического опыта, а также проведение педагогического эксперимента на базе общеобразовательной школы: в течение учебного года в параллели 5–7 классов часть творческих заданий выполнялась с применением планшетов и стилусов в связке с традиционными материалами. В качестве диагностических инструментов использовались анализ творческих работ учащихся и экспертная оценка работ преподавателями ИЗО. В статье представлены методические приёмы, примеры заданий и программного обеспечения.*

***Ключевые слова:** Традиционные техники, цифровые технологии, цифровые инструменты, планшет, стилус, графические редакторы.*

Для современного учителя изобразительного искусства сейчас возникает необходимость переосмысления, некоторого изменения привычных методик и поиска способов гармоничного сочетания общепринятых и традиционных

техник с возможностями цифровых технологий. Особенно остро этот вопрос стоит при работе с учащимися 5–7 классов, у которых постепенно теряется интерес к работе на бумаге, но уже заложены базовые навыки рисования, развита мелкая моторика и сформировано отношение к творчеству как к безопасному пространству для экспериментов. Традиционный урок ИЗО строится вокруг освоения материалов: карандаш, акварель, гуашь, пастель – каждый из них требует от ребёнка старания, физических усилий и терпения. Например, смешивание красок для получения нужного оттенка, построение пропорционального изображения и т. д. – это процесс занимает время и не всегда даёт предсказуемый результат. В то же время цифровые инструменты предлагают мгновенную обратную связь: ученик может попробовать десятки вариантов за считанные секунды, отменить неудачный штрих одним нажатием кнопки, наложить слои для создания сложной фактуры. На первый взгляд, это может показаться упрощением творческого процесса, однако на практике такой подход решает важную педагогическую задачу – снижает страх ошибки. Для школьника боязнь «испортить рисунок» часто становится главным барьером на пути к самовыражению. Функция отмены действия (Undo) в графических редакторах работает как психологический «страховочный трос»: ребёнок смелее пробует новые формы, активнее экспериментирует с композицией и цветом. Цифровые инструменты становятся не просто вспомогательным средством, а полноценным художественным материалом. В этом возрасте школьники уже способны осознанно подходить к выбору выразительных средств и понимать связь между техникой исполнения и художественным образом. Рассмотрим темы уроков, где цифровые и традиционные методы дополняют друг друга.

В 5 классе при изучении декоративно – прикладного искусства целесообразно использовать максимально простые графические редакторы с интуитивным интерфейсом Paint или базовые функции PowerPoint, где акцент делается на освоение базовых понятий: линия, пятно, форма, цвет. Пример задания: «Создать орнаментальную полосу, повторяя одну геометрическую фигуру или несколько» при изучении темы «Образы и мотивы в орнаментах вышивки», или же «Создать

герб своей семьи» при изучении темы «О чем рассказывают нам гербы и эмблемы». При этом работа со стилусом параллельно тренирует те же мышечные группы, что и рисование карандашом, что делает цифровые упражнения не менее полезными для развития мелкой моторики.

В 6 классе при изучении жанров изобразительного искусства цифровые инструменты помогут интуитивно понять объёмность и пространство, манипулируя виртуальными фигурами и облегчить работу с натюрмортом или пейзажем на плоскости. Например, при изучении темы «Натюрморт» учащиеся могут сначала выполнить быстрый набросок углём или карандашом, чтобы почувствовать объём и пропорции предметов. Затем, используя планшет, они создают цифровую версию натюрморта (фото или скан работы), экспериментируя с различными стилями имитации материалов (масляные мазки, акварельная заливка, пастельные штрихи). Такие программы как Prisma или некоторые режимы Photoshop Express позволяют наглядно показать, как меняется восприятие одного и того же объекта при смене художественной манеры. Это визуализирует теорию, делая её легко усваиваемой и развивает визуальную насмотренность: ребёнок начинает замечать, как разные техники влияют на восприятие одного и того же сюжета. В задании «Нарисовать свой портрет» после создания простого наброска карандашом в теме урока «Автопортрет», учащиеся могут сфотографировать его и доработать в простом графическом редакторе Paint 3D или даже в мобильном приложении для рисования. Здесь акцент делается на изучении цветовых смесей и контрастов – заливка цветом позволяет увидеть результат мгновенно, в отличие от долгого просушивания акварели.

В 7 классе при изучении основ дизайна и архитектуры «цифра» становится мощным инструментом для экспериментирования. Учащиеся готовы к более сложным, комплексным проектам, где цифровые инструменты выступают не только средством создания, но и формой представления результата. Задание: «Создать коллаж на тему «Мой идеальный мир» – при изучении темы «Основы формальной композиции в конструктивных искусствах», так же создание презентации о стилях в архитектуре в программе PowerPoint по теме урока «Город сквозь

времена и страны. Образ материальной культуры прошлого», или же задание «Плакат» по теме «Искусство плаката. Изображение и текст» в Tinkercad.

Ещё одним перспективным направлением является использование цифровых инструментов для изучения истории искусств. Виртуальные экскурсии по музеям Эрмитаж, Русский музей или использование платформы Google Art & Culture позволяют рассмотреть детали картин, которые невозможно увидеть в репродукциях, а функции «увеличения» и «сравнения» помогают анализировать технику мастеров. На уроке по теме «Русские художники – портретисты» учащиеся могут не только посмотреть картины в высоком разрешении, но и попробовать воспроизвести манеры письма в цифровом редакторе, используя мазки и цвета. Это создаёт эффект «погружения» в эпоху и стиль, делая теоретический материал более осязаемым. В приложении Tilda есть возможность создать свою собственную онлайн – галерею.

Не менее важна и обратная связь. Цифровые инструменты позволяют учителю оперативно комментировать работы учеников: можно делать пометки прямо на изображении, записывать короткие голосовые пояснения или создавать видеоразборы. Школьников такой подход мотивирует: они видят, что их творчество воспринимается всерьёз, а замечания даются в конструктивной форме. Кроме того, цифровое портфолио, куда собираются все работы за год, становится наглядным показателем прогресса: ученик может сравнить свой первый и последний рисунок, заметить, как улучшились его навыки. Важно придерживаться принципа «технология ради цели»: каждый цифровой инструмент должен решать конкретную педагогическую задачу, а не использоваться ради самого факта его наличия. Например, если цель урока – научить детей чувствовать фактуру материалов, то цифровая имитация не заменит реального ощущения кисти или пастели. Но если задача – развить композиционное мышление, то возможность быстро менять расположение объектов на экране будет огромным преимуществом. Результаты исследования демонстрируют, что комбинирование традиционных и цифровых методов повышает мотивацию учащихся к занятиям изобразительным искусством, способствует развитию мелкой моторики и координации

движений (за счёт работы со стилусом), улучшает понимание законов композиции и цветоведения благодаря возможности мгновенной коррекции и экспериментирования с палитрой. Кроме того, интеграция цифровых инструментов позволяет реализовывать междисциплинарные проекты с использованием презентаций, формируя у школьников навыки, востребованные в современных креативных индустриях.

В заключение стоит подчеркнуть, что планшеты и стилусы не отменяют ценности карандаша и красок, но расширяют палитру педагогических возможностей. Интегрирование цифровых технологий в уроки изобразительного искусства в 5–7 классах – это стратегически верный подход, соответствующий требованиям ФГОС к развитию функциональной грамотности, который позволяет сделать уроки ИЗО более увлекательными, доступными и современными, сохраняя при этом их главную суть – развитие творческого потенциала и способности видеть красоту в окружающем мире.

Список литературы

1. Неменский Б.М. Педагогика искусства. Видеть, ведать и творить : книга для учителей общеобразовательных учреждений / Б.М. Неменский. – М. : Просвещение, 2012. – 240 с.
2. Роберт И.В. Теория и методика информатизации образования : психолого-педагогический и технологический аспекты / И.В. Роберт. – М. : Бином, 2014. – 398 с.
3. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (ФГОС ООО). – М. : Просвещение, 2021. – 48 с.